ARKADE

Fevereiro de 2011 - Edição 20

ISSN 2175 - 4071

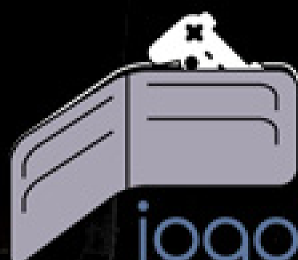
DEAD SPACE 2

- MARIO SPORTS MIX
- LITTLEBIGPLANET 2
- DC UNIVERSE ONLINE
- TWO WORLDS 2

APOIO



Livrarias Curitiba



jogojusto

GREENPEACE



DigitalPress

SUA MARCA AQUI!

Pixel3
editora digital



Editor Chefe:
Raphael Cabrera

Redação:
Fábio Torres

Design:
Erick A. Drefahl

Colaboradores:
João C. M. Barbosa
Alan Ignácio
Eduardo Mello
Loara Feix
Yuri Al'Hanati

Agradecimentos:
Pedro C. Vasconcelos
Luiz Fernando Meireles
Alexo Mello
Manoel R. Soares

ISSN 2175 - 4071

Inicio de ano e mudanças

Janeiro e fevereiro são os meses mais carentes de bons lançamentos para os gamers. Depois da grande leva de jogos lançados para o Natal, os primeiros meses do ano são mornos e com poucos grandes títulos. Felizmente, 2011 começou bem: já fomos presenteados com Dead Space 2, um jogo que traz das cinzas e em grande estilo o negligenciado gênero de Survival Horror para consoles. Entretanto, o título que mais prendeu minha atenção neste início de ano é outro, um título pouco menor chamado Magicka, por enquanto disponível apenas para jogadores de PC. Magicka é um jogo que traz elementos de RPG ao melhor estilo Diablo, com um sistema único de customização de magias e várias tiradas engraçadas de humor nerd, além de um multiplayer cooperativo extremamente divertido. Você poderá ler um mini-review dele na coluna Networks desta edição. Nesta edição você perceberá também uma reformulação na revista e todas as principais mudanças estão listadas com maiores detalhes no nosso blog. A mais importante mudança, entretanto, vale a pena ressaltar: agora a Arkade tem agora uma nova data de lançamento, todo dia 10. Portanto avise seus amigos e anote no seu calendário: dia 10 é dia de Arkade!

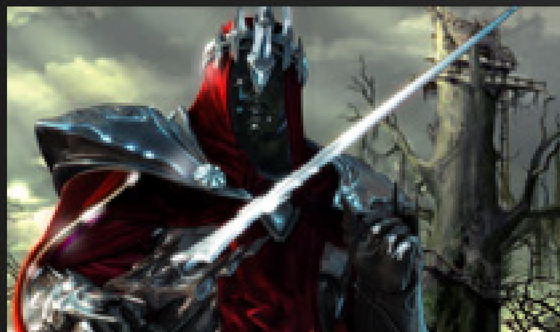
Raphael Cabrera
@raphadko

Revista Arkade - Rua Lamenha Lins, 62, 3º Andar,
CEP 80250-020 - Centro - Curitiba/PR, Brasil
Email: contato@arkade.com.br

ÍNDICE













O FUTURO DO WII

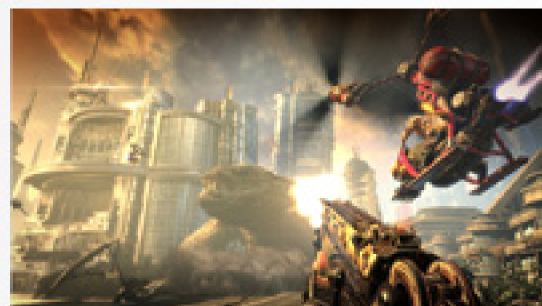
Vocês acham que o congelamento na produção de jogos para o Wii é uma conseqüência da baixa capacidade gráfica do console, que impossibilita o desenvolvimento desses jogos, ou uma jogada que descarta o console como pouco utilizado por gamers hardcore?
Via Formspring

Arkade: Ótima pergunta! Talvez um pouco dos dois. A única vantagem de ter o Wii era o controle por movimento. Agora com o Playstation move e Kinect, o Wii ficou obsoleto de verdade. Até mesmo quando tentam lançar adaptações para o Wii não funciona bem, como é o caso do Black Ops. Enfim, o Wii tem uma função principal agora: jogar jogos da Nintendo.

PS3 VS. TV DE TUBO

Vale a pena comprar um PS3 se tenho uma TV de tubo convencional? Quanto eu perco de qualidade?
Via Formspring

Arkade: Valer sempre acaba valendo, pois há vários jogos bons saindo para esta nova geração mas você vai perder um pouco mais da metade da qualidade. Recomendamos que você invista na TV antes do Playstation 3.



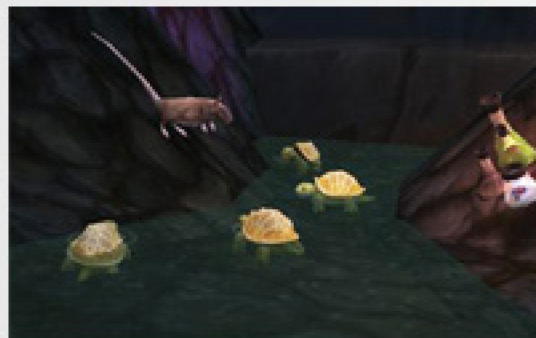
DICA DE COMPRA

Gostaria de uma dica de vocês, acabei de comprar meu PS3, já comprei GT5 e MGS 4, mas gostaria de comprar mais um ou dois jogos qual vocês indicam ?
Via Formspring

Arkade: Se fosse você aguardaria o lançamento de Bulletstorm, Killzone 3 ou Mortal Kombat. Leia a edição 19 da revista Arkade e veja todos os principais lançamentos deste ano.

EASTER EGGS

Em World of Warcraft, se você descer aos esgotos de Dalaran, poderá encontrar um rato level 80 e 4 tartarugas level 1. Uma referência direta às Tartarugas Ninjas.





CURIOSIDADES

O primeiro Xbox foi originalmente chamado de DirectXbox, e foi inicialmente projetado para mostrar como a tecnologia de gráficos Direct X poderia beneficiar o mercado de consoles.

QUAL É ESTE JOGO?

158

500

Resposta na próxima edição

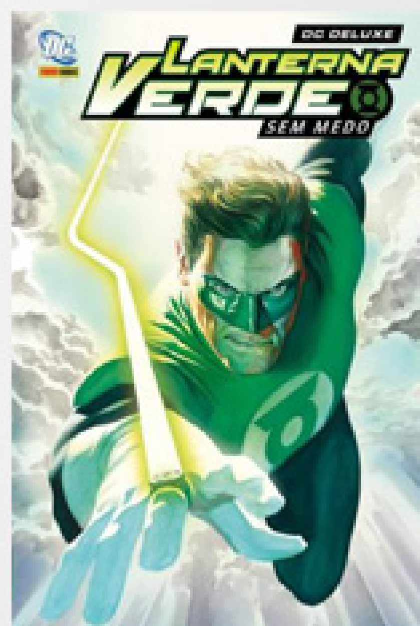


JOGOS EM FLASH - EPIC BATTLE FANTASY

Se você quer se divertir com um RPG de fantasia simples e fácil de entender, então Epic Battle Fantasy é para você. O jogo possui gráficos simples e bastante coloridos. Você controla dois personagens, Matt, um warrior, e Natalie, uma mage, que devem enfrentar várias ondas de inimigos usando suas habilidades. Epic Battle Fantasy ainda conta com duas sequências que mantém o mesmo estilo gráfico, mas são mais elaboradas e complexas.

CULTURA (COMIC) - LANTERNA VERDE - SEM MEDO

Em 2011 será lançado o filme do Lanterna Verde, inspirado na história do segundo Lanterna, Hal Jordan, um piloto de aviões. Mas se você quiser saber um pouco mais sobre a história de Jordan como um Lanterna, a coletânea Lanterna Verde - Sem Medo, da Panini Comics, é uma boa pedida. Apesar de não mostrar como Jordan realmente se torna um herói, Sem Medo retrata algumas de suas aventuras mais importantes, tais como suas batalhas contra os mortais androides conhecidos como Caçadores Cósmicos e o transmutado Tubarão, além de tentar impedir um maligno plano de uma raça alienígena que pretende transformar os humanos em armas de destruição em massa. O livro, em capa dura, mostra também a reformulação da Tropa dos Lanternas Verdes no planeta de Oa.



MASTER CHIEF

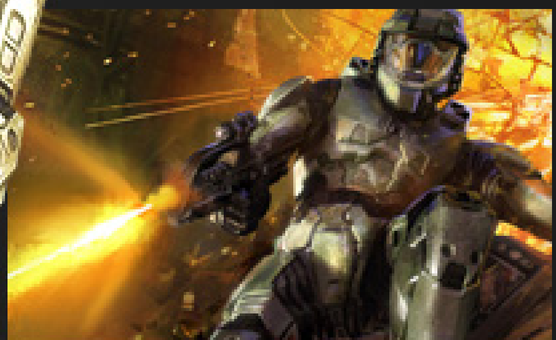
Personagens de games geralmente levam um tempo para ficarem marcados na história. Master Chief, no entanto, é a exceção dessa regra. O supersoldado surgiu juntamente com a série Halo, em 2001, no aclamado jogo Halo: Combat Evolved para o Xbox original, e rapidamente caiu nas graças dos gamers, se tornando o principal personagem dos consoles da Microsoft desde então.

Chief nasceu no ano de 2511, sob o nome de John e vivia com sua família na colônia humana do planeta Eridanus II. Quando John tinha seis anos, ele foi raptado pela UNSC (United Nations Space Command) e substituído por um clone, o que marca o início do treinamento do menino e de outras 74 crianças no projeto Spartan. As crianças tiveram seu sobrenome substituído por um código e ele virou John-117. Oito anos depois, os 75 adolescentes passariam por perigosos procedimentos biológicos e cibernéticos que fazem com que apenas 33 sobrevivam - Master Chief entre eles.

Em 2552, Chief e os Spartans se veem enfrentando a primeira grande investida dos Covenants contra o planeta Reach (retratada no jogo de 2010, Halo: Reach). Chief é supostamente o único a sobreviver, o que o faz ser congelado criogenicamente por um tempo - até ser acordado por Cortana (uma inteligência artificial amiga de Chief) e iniciarem os eventos de Halo: Combat Evolved. Aos poucos, o silencioso supersoldado vai descobrindo os planos dos Covenants para os humanos e outras raças alienígenas. Tudo culmina em Halo 3, onde Master Chief, Cortana e outros aliados resolvem dar um basta na longa guerra entre humanos e Convenants.

Graças a seu estilo quieto, mas implacável, Master Chief já virou um ícone dos games, sendo mencionado e referenciado em diversos vídeos, minisséries e jogos pertencentes ou não à franquia Halo. O que o futuro (Halo 4? Halo: O Filme?) reserva, nós não sabemos, mas Master Chief, ou John-117, já é um dos maiores personagens da história dos games.







OS 10 MELHORES SERIADOS NERDS

Programas de televisão sempre foram dos mais variados possíveis: telejornais, programas de auditório, novelas, programas esportivos, etc. Mas hoje em dia um tipo de programa que vem crescendo cada vez mais é o seriado, que já abocanha boa parte da televisão paga no Brasil e no mundo. Pois foi pensando nisso que nós selecionamos as dez melhores séries com temática nerd ou influência no mundo geek. Será que a sua série favorita está aqui? Confira!



CHUCK

Imagine você, nerd convicto, fã de computação, games e filmes, um dia acidentalmente virar o espião mais letal que o mundo já viu, capaz de fazer coisas que até James Bond duvida? Pois esta é a premissa de Chuck, série que já está na quarta temporada. O protagonista é Chuck Bartowski (Zachary Levi), um nerd que mora com a irmã e trabalha na loja de departamentos Buy More. Um dia, ele acaba fazendo o download do Intersect, um programa da CIA que contém todos os segredos e arquivos do governo americano. O governo então designa dois agentes, a bela Sarah Walker (Yvonne Strahovski) da CIA e o coronel John Casey (Adam Baldwin) da NSA para treinarem Chuck. O trio começa a descobrir que existe uma guerra entre espiões renegados e o governo - e no meio de tudo está o Intersect. A série ainda traz diversas referências ao mundo nerd, como videogames, superheróis, filmes, etc., se tornando um prato cheio para os geeks e nerds.



V

V não é apenas uma série e sim um conjunto de duas séries e duas mini-séries de TV que existem desde 1983. Todas elas partem da mesma premissa: diversas naves espaciais aparecem e ficam sobrevoando as principais cidades do planeta Terra. Estes discos voadores trazem os chamados Visitantes, alienígenas que assumem a forma dos humanos para poderem se aproximar dos terrestres. Os Visitantes prometem trazer tecnologias jamais antes vistas e curas de diversas doenças e males como AIDS, câncer e outros. No entanto, tanta benevolência faz com que algumas pessoas duvidem dos Visitantes - o que se mostra verdade quando é descoberto que os alienígenas querem dominar a Terra. Conforme tudo é revelado, surge a Resistência, um grupo de humanos contra os alienígenas. Nos anos 80, V gerou duas minisséries e uma outra série de TV, todas com sequência cronológica. Já a de 2009 é um reboot, mantendo a premissa mas com outros personagens.



HEROES

O que acontece quando pessoas ordinárias conseguem realizar feitos extraordinários? É esta pergunta que a série Heroes tentou responder enquanto esteve no ar, entre 2007 e 2010. Criada para ser como uma série de quadrinhos, com várias histórias pequenas convergindo em um grande enredo, Heroes mostra como pessoas comuns, como a cheerleader Claire (Hayden Panettiere), o enfermeiro Peter (Milo Ventimiglia) e o nerd herdeiro de uma empresa Hiro (Masi Oka), tentavam viver suas vidas e conciliarem seus poderes. Tudo muda quando surge Sylar (Zachary Quinto), que absorve os poderes dos outros ao comer seus cérebros. A primeira temporada foi muito bem recebida, o que a fez se tornar um símbolo cult. No entanto, a trama cada vez mais confusa nas temporadas seguintes fez com que a audiência diminuísse. O resultado foi que Heroes acabou cancelada após sua quarta temporada. Heroes ainda gerou uma websérie e quadrinhos complementares à história principal.



FRINGE

Criado em 2008, o seriado Fringe é um dos programas recentes que aborda o paranormal com mais sucesso. O show acompanha a divisão Fringe do FBI, que é encarregada de investigar casos bizarros e paranormais. A equipe é composta pela agente Olivia Dunham (Anna Torv), o excêntrico cientista Walter Bishop (John Noble) e seu filho, o pau-para-toda-obra Peter Bishop (Joshua Jackson). Durante toda a série, a equipe investiga casos relacionados à "ciência questionável", que utiliza métodos não-ortodoxos para solucionar casos paranormais. Fringe ainda aborda a temática de um universo paralelo, um tema explorado aos poucos até assumir um papel de destaque na terceira temporada, que alterna bastante a ação entre os dois universos. O universo paralelo é bem desenvolvido pelos roteiristas, trazendo mudanças como John Lennon e John Kennedy ainda vivos e o musical Dogs superando Cats como a peça da Broadway há mais tempo em cartaz.



BATTLESTAR GALACTICA

Tal qual V, Battlestar Galactica também compreende mais de um seriado. A série Battlestar Galactica toda parte de uma premissa que um grupo de seres humanos vive em um longínquo canto da nossa galáxia chamado de As Doze Colônias. Lá, os humanos vivem em guerra com uma raça alienígena chamada Cylon. Um dia, os extraterrestres realizam um forte ataque contra os humanos, fazendo com que os poucos sobreviventes fujam liderados pela nave Battlestar Galactica. Os humanos então buscam o planeta Terra, onde eles poderão reconstruir suas vidas longe dos Cylons. O programa original foi ao ar em 1978, produzido pela Universal após o sucesso de Guerra nas Estrelas. A história fez relativo sucesso, mas durou apenas um ano. Spin-offs e minisséries surgiram, mas foi apenas em 2004, com o remake do seriado de 1978, é que Battlestar Galactica fez o devido sucesso, durando cinco temporadas. A série de 1978 ainda pode originar um filme em longa metragem em 2012.



THE IT CROWD

O humor britânico sempre trouxe grandes programas e não é diferente com The IT Crowd, série do Channel 4 que retrata o cotidiano de uma equipe de TI responsáveis pelo suporte técnico da poderosa Reynholm Industries. A equipe é formada por três pessoas: Moss, o gênio do trio, que sempre sabe como consertar qualquer coisa, mas suas respostas geralmente são indecifráveis e absurdamente complexas; Roy, um geek irlandês irônico que sempre faz uso de frases prontas como "você já tentou ligar e desligar?" e "tem certeza que está ligado na tomada?" para atender os outros funcionários; e Jen, a chefe do setor, que não entende nada de computação e só conseguiu o cargo após enrolar o presidente da empresa. Jen é a responsável por tentar estreitar as relações entre Moss, Roy e os outros funcionários que menosprezam a equipe, mas ela sempre falha. O seriado já teve quatro temporadas de seis episódios cada e já tem seu quinto ano garantido.



ARQUIVO X

Durante os anos 90, era difícil achar alguém que não tivesse visto sequer um episódio de Arquivo X, a série de ficção científica criada por Chris Carter. O seriado acompanhava a dupla de detetives do FBI Fox Mulder (David Duchovny) e Dana Scully (Gillian Anderson) em suas tentativas de revelar uma conspiração governamental em esconder a presença de extraterrestres na Terra. Durante as nove temporadas do show, os agentes se viam sempre às voltas com a organização The Syndicate, os principais antagonistas da série, que eram representados pela figura do Canceroso (William B. Davis). O seriado ainda lida com o relacionamento entre Mulder, crente em alienígenas desde a abdução de sua irmã, e a crente Scully - relacionamento este que vira um romance. O programa fez um sucesso tremendo entre 1993 e 2002, gerando dois filmes (Arquivo X, em 1998, e Arquivo X: Eu Quero Acreditar, em 2008) e mais uma série *spin-off*, Os Pistoleiros Solitários, em 2001.



THE WALKING DEAD

The Walking Dead é a série mais recente desta lista, mas que já fez por merecer seu lugar aqui. Inspirado nos quadrinhos homônimos que existem desde 2003, o seriado mostra o mundo após um apocalipse zumbi, em que a maioria das pessoas morreu e voltou a vida como zumbis comedores de carne. É neste cenário que acompanhamos Rick Grimes (Andrew Lincoln), um delegado da cidade fictícia de King County, na Geórgia, que acorda no meio do apocalipse e vai em busca de sua mulher, Lori (Sarah Wayne Callies), e de seu filho Carl (Chandler Riggs). Ao longo desta perigosa jornada, Rick vai conhecendo outros sobreviventes e se tornando o líder do grupo em sua busca por um lugar livre de zumbis onde possam viver. The Walking Dead teve seis episódios na sua primeira temporada (que começou em 31 de outubro de 2010), mas a AMC, canal responsável pelo seriado, já o renovou para uma segunda temporada, com mais 13 episódios.



THE BIG BANG THEORY

Ser nerd virou um tanto quanto popular nos últimos anos e uma das principais razões para isto é a série The Big Bang Theory, que estreou em 2007 e continua firme e forte na sua quarta temporada. O seriado mostra o relacionamento entre quatro nerds - os físicos teóricos Leonard Hofstadter(Johnny Galecki) e Sheldon Cooper (Jim Parsons), o engenheiro Howard Wolowitz (Simon Helberg) e o astrofísico Rajesh "Raj" Koothrappali (Kunal Nayyar) - e a vizinha de Leonard e Sheldon, a bela Penny (Kaley Cuoco), que saiu do Arkansas para ser uma atriz na Califórnia, mas trabalha como garçonete em um restaurante. Inicialmente, a série se focaria num eventual namoro entre Leonard e Penny, mas as excentricidades de Sheldon acabaram se tornando o grande destaque de The Big Bang Theory, inclusive rendendo dois prêmios para Jim Parsons, um Emmy e um Globo de Ouro. Devido ao sucesso de The Big Bang Theory, a série já foi renovada até 2014.



JORNADA NAS ESTRELAS

Quando algo é criado em 1966 e perdura até hoje na cultura pop e nerd, é porque algo deu certo. Pois é isto que a série Jornada nas Estrelas representa. As aventuras do capitão James T. Kirk (William Shatner) a bordo da USS Enterprise arrebatou inúmeros fãs, gerando cinco outras séries e onze filmes em longa metragem. O seriado mostra em todas as suas versões um grupo de humanos e alienígenas que fazem parte da Frota Estelar, uma organização humanitária pertencente à Federação dos Planetas Unidos. Curiosamente, a série teve baixa audiência na primeira vez que passou, mas ganhou muitos fãs com as reprises. Ao longo dos quase 45 anos da série, vários personagens como Kirk, Spock (Leonard Nimoy), cap. Jean-Luc Picard (de A Nova Geração, interpretado por Patrick Stewart) e outros ficaram muito famosos, se tornando ícones no mundo todo. Em 2009, JJ Abrams fez um reboot da série nos cinemas, encabeçado por Chris Pine e Zachary Quinto.



CLIQUE AQUI E
RECOMENDE A ARKADE NO

twitter

REVIEWS



DEAD SPACE 2

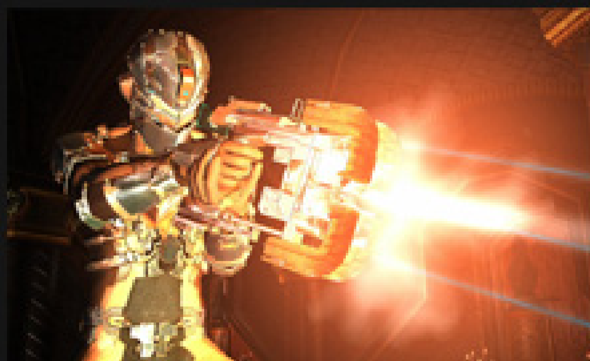
Visceral Games se supera e traz em Dead Space 2 um jogo que estabelece um novo padrão para games de survival horror

X360, PS3, PC | Terror | 8 jogadores | Produtora: Visceral Games | Publisher: EA

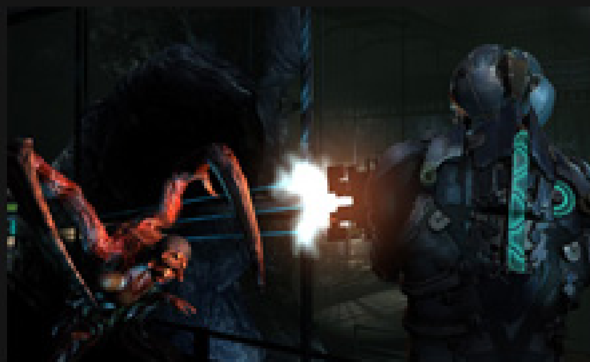
Se uma coisa podemos dizer a respeito da Visceral Games, é que o estúdio se mantém fiel ao seu próprio nome em seus jogos. Jogar Dead Space 1 é presenciar uma festa de monstros, tripas e sangue, tudo misturado com uma temática espacial, o que gerou um do melhores games de survival horror de 2008. Quando a empresa se pôs então a desenvolver Dead Space 2 e quis não somente igualar como superar o primeiro jogo, muitos torceram o nariz, pensando se isso não era um exagero. Para a nossa sorte, a Visceral conseguiu cumprir com o que prometeu e trouxe um jogo sensacional.

Dead Space 2 se passa 3 anos após os eventos do primeiro jogo e novamente acompanha o engenheiro e matador de necromorphs Isaac Clarke. Bastante perturbado pelo o que aconteceu na nave USG Ishimura, Clarke passou todo esse tempo em um hospital psiquiátrico na cidade de Sprawl, onde os médicos procuraram entender o que aconteceu com Clarke, que sofre por ter presenciado a morte de sua namorada na nave. Como já é de se imaginar, o Marker surge em Sprawl e inicia uma invasão de necromorphs na cidade, o que faz com que Clarke volte a vestir seu traje e empunhar seu fiel Plasma Cutter.

Dead Space 2 não é somente uma mera sequência como também uma evolução da série, principalmente de Clarke. O protagonista, que antes era completamente mudo, ganhou uma voz, o que facilita bastante na hora de entendermos todo o sofrimento do engenheiro. Não bastasse isso, o herói parece estar muito mais forte e destemido, um claro sinal de sua evolução. Se no primeiro Dead Space, Clarke era um engenheiro amedrontado que devia enfrentar criaturas bizarras e salvar sua namorada, desta vez ele é um homem com nada a perder, experiente por já ter enfrentado os monstros e disposto a salvar a cidade. Tudo isto garante a Dead Space 2 uma sensação real de evolução.










REVIEW
112.4
12

A Visceral Games não poupou necromorphs para o jogador enfrentar. Eles aparecem em um número e variedade maiores que no primeiro game da série.



Aproveitando todo este ar de experiência de Clarke, a Visceral Games não poupou necromorphs para o jogador enfrentar. Eles aparecem em um número e variedade maiores que no primeiro jogo e que na prequência Dead Space Extraction (que agora está disponível via download na PSN), o que vai de encontro com a promessa da Visceral de que Dead Space 2 teria muito mais ação que os dois jogos anteriores. Além disso, existem alguns novos e assustadores monstros, tais como as crianças necromorphs - pode parecer nada, mas desmembrar estrategicamente crianças mutantes de 5 e 6 anos provavelmente já faz parte dos inimigos mais perturbadores da história dos games de terror.

Outro ponto que a desenvolvedora não mediu esforços é nos sustos. Apesar de todos serem tentativas baratas de assustar o jogador, eles funcionam. São caixas, paredes e janelas estourando o tempo todo com monstros e mais monstros para você despejar sua munição. Por sinal, as armas também receberam uma evolução, ainda que pequena: foram adicionadas um lançador de minas e um rifle de longa distância, entre outras - além do retorno das armas como o lança-chamas e o Pulse Rifle. O problema é que a melhor arma continua sendo a primeira, o Plasma Cutter, o que torna a utilização de outras armas um pouco obsoleta.



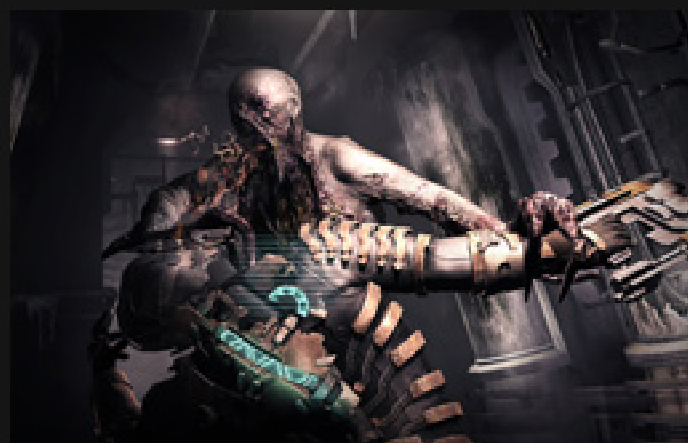




O cenário, apesar de maior, não demonstra grandes mudanças se comparado ao do primeiro jogo exceto pela adição de muitos letreiros neon e as novas sequências no espaço aberto, que são similares a cenas de filmes espaciais de Hollywood. Desta vez, Clarke não fica preso às paredes e pode se movimentar livremente em gravidade zero. Estas partes, apesar de serem poucas e curtas, servem muito bem para passar a sensação que, apesar de estar preso em Sprawl, o mundo de Dead Space é muito maior.







A campanha pode ser terminada em cerca de oito horas, um tempo razoável. O destaque são as últimas duas horas do modo singleplayer, que garantem um ritmo único ao jogo e servem para construir ainda mais a personalidade de Clarke, tornando-o muito mais humano e carismático perante os gamers. Existem poucos games que trazem um modo campanha tão bem estruturado e bem feito quanto o de Dead Space 2.



Pena que não podemos falar o mesmo do multiplayer, uma das principais adições à série em Dead Space 2. O modo reúne oito jogadores, sendo que quatro assumem o papel dos humanos e outros quatro viram necromorphs. Os humanos tem um objetivo, seja reestabelecer a energia no cenário ou recuperar determinado item, e cabe aos necromorphs impedi-los de cumprir tal objetivo. Parece bom, mas é









bastante tedioso devido à pouca variedade. Além disso, jogar como um necromorph é pedir para se frustrar, já que os ataques são fracos e pouco precisos.

Nem mesmo o fraco multiplayer impede Dead Space 2 de ser um grande jogo. A Visceral Games criou um game incrível, que mistura muito bem ação e terror e que faz seu coração bater mais rápido a cada onda de necromorphs derrotada. Além disso, a empresa ainda recheou o modo singleplayer de extras, incentivando os jogadores a zerarem o game mais de uma vez para poderem customizar Isaac Clarke ainda mais. Existe ainda o modo Hardcore, no qual os inimigos são mais rápidos e fortes e você só pode salvar o jogo míseras três vezes. E aí, vai encarar?

Avaliação

Visual	★★★★★
Gameplay	★★★★½
Diversão	★★★★½
Audio	★★★★★

+ Retorno do survival horror
+ Roteiro envolvente
+ Ambientação assustadora
- Multiplayer fraco

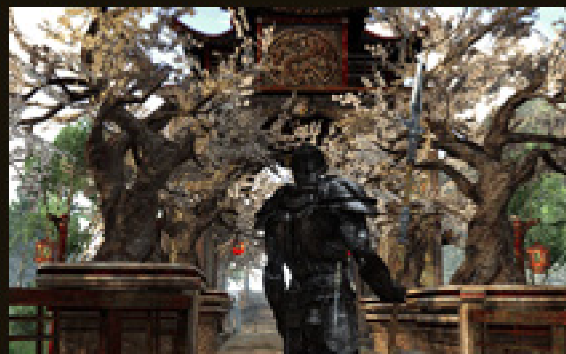
Nota Final: 95

TWO WORLDS 2

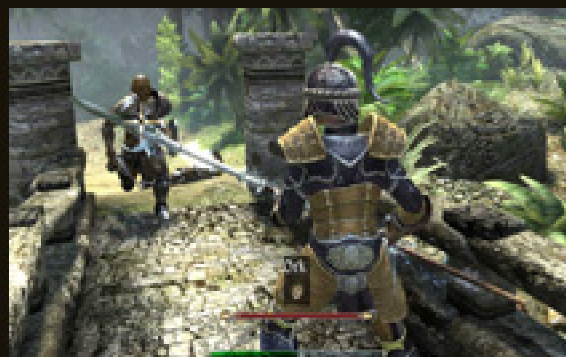
Apesar de ter grande potencial gráfico e um vasto conteúdo, Two Worlds 2 não consegue passar de um RPG mediano

PC, X360, PS3 | RPG | 8 jogadores | Produtora: TopWare | Publisher: SouthPeak Games









O primeiro Two Worlds, lançado em 2007, foi um jogo que não foi bem recebido pela crítica e pelo público, o que tornou o anúncio de sua sequência, Two Worlds II, uma surpresa. Mesmo assim, a TopWare Interactive, desenvolvedora do jogo, tocou em frente e estabeleceu um padrão alto a ser atingido pelo jogo. Uma pena que Two Worlds II passou longe destes padrões.

A história de TW2 é muito similar a do primeiro jogo: a irmã do personagem principal se meteu em problemas e tudo leva a crer que o responsável por trás disso é o maligno bruxo Gandohar. Cabe então a você explorar as terras de Antaloor, resgatar sua irmã e derrotar o mago. No entanto, nenhum personagem tem sua história desenvolvida no decorrer do jogo: o protagonista é quase um completo desconhecido, a “donzela em perigo” não vai muito além disso, etc. O único personagem sobre o qual conhecemos um pouco é Gandohar, muito devido a uns bons flashbacks.

Se por este lado Two Worlds II não impressiona, o que se destaca no jogo é o imenso mundo de Antaloor, que se mostra desde o início rico em conteúdo, como quests, monstros e cultura própria. Antaloor vive em uma situação tensa, onde orcs e humanos convivem em uma espécie de paz forçada, o que gera diversos conflitos no decorrer da história - uma pena que, tal qual o principal arco do enredo, este silencioso conflito entre as duas raças não é bem desenvolvido.


REVIEW





O que foi sim bem feito é a engine gráfica do jogo. Logo na tela de início, Two Worlds II já mostra o seu excelente trabalho com as luzes e texturas, muito bem realizadas e bastante realistas. Até mesmo as reflexões dos personagens são bem feitas. O que fica aparente também logo de cara é o péssimo design de arte do jogo, que traz diversos clichês de games e livros de fantasia, mas os executa sem muito brilho. O visual, num todo, é bonito, mas um pouco confuso.

O gameplay também peca, principalmente por ter sido feito com o controller do Xbox 360 em mente. Ele traz muitos botões que dependem do contexto. Por exemplo: quer correr? Gatilho esquerdo. Quer se esconder? Gatilho esquerdo. Quer mirar? Gatilho esquerdo. Quer mirar e correr? Nem pense nisso. No computador, então, os jogadores são sujeitos a controles igualmente péssimos, com uma resposta muito lenta.

O áudio mescla altos e baixos: ao passo que a dublagem é uma das piores e mais inconsistentes já feitas (alguns personagens transmitem a mesma emoção que uma pedra), a trilha sonora é brilhante, lembrando diversas vezes a do Diablo original - o que não é algo ruim. Os efeitos sonoros, por sua vez, são básicos e não impressionam.

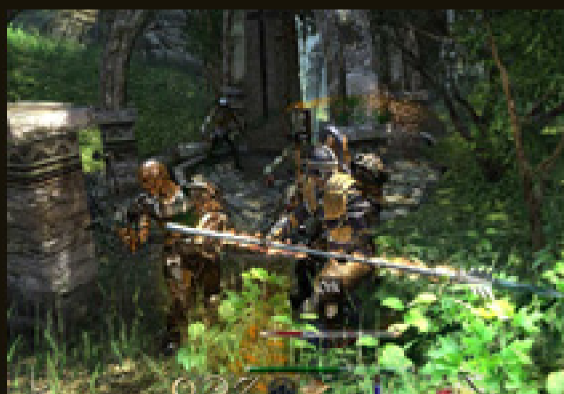
Não bastasse tudo isso, o nível de dificuldade de Two Worlds II varia de maneiras absurdas. Missões muito parecidas às vezes trazem níveis de

dificuldades bastante opostos. Em certo ponto da trama, por exemplo, o protagonista recebe a missão de eliminar uma tribo de monstros que invadiu um campo. Seu primeiro pensamento, obviamente, é invadir e matar todos os monstros de uma só vez, como você já fez anteriormente no jogo. No entanto, a surpresa é bastante grande ao descobrir que qualquer movimento em falso resultará na sua morte. É necessário matar um monstro e salvar o jogo - repetindo esse processo diversas vezes para poder concluir a missão.

Onde Two Worlds II ganha pontos é no loot (a quantidade de itens que você encontra é absurda e todos podem ser úteis em determinado ponto da história) e no multiplayer, onde a TopWare Interactive conseguiu mesclar alguns elementos de MMORPGs, trazendo modos como combate deathmatch, uma campanha nova multiplayer e uma espécie de RTS onde você constrói uma vila e enfrenta outros jogadores para poder expandi-la.

Two Worlds II, à primeira vista, é bastante promissor, mas são muitos defeitos para ignorá-los. Problemas com gameplay, design de arte e áudio não conseguem ser superados pela boa engine gráfica do jogo, o vasto mundo de Antaloor ou o modo multiplayer. Apesar de todo o potencial, Two Worlds 2 não é um dos melhores RPGs de todos os tempos.





Avaliação

Visual

Gameplay

Diversão

Audio

+ Bastante conteúdo
+ Belos cenários
- Jogabilidade truncada
- Dificuldade inconsistente

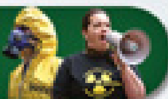
Nota Final: 67

GREENPEACE

www.greenpeace.org.br

TEM GREENPEACE NO SEU DIA.

Estamos de olho no que andam colocando na nossa comida. E você também pode ficar. Graças ao trabalho do Greenpeace, as empresas que usam produtos transgênicos estão sendo obrigadas a rotular suas embalagens. Alimentos transgênicos recebem mais agrotóxicos para poder resistir a determinadas pragas. Agora você sabe. E pode escolher. Quando for ao supermercado, fique de olho no T de transgênico.

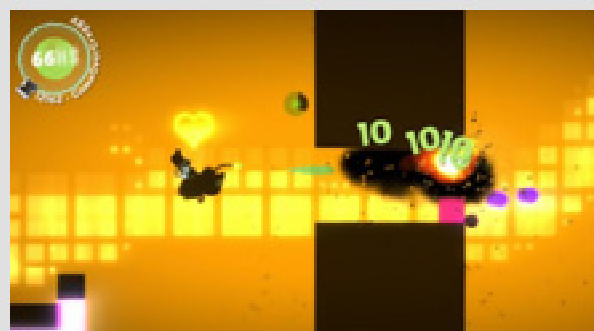


LITTLEBIG PLANET 2

Inúmeras adições ao gameplay e ao sistema de criação fazem desta sequência um jogo ainda melhor que o original

PS3 | Aventura | 4 jogadores | Produtora: Media Molecule | Publisher: Sony

Poucos jogos trouxeram tanta criatividade para os consoles quanto LittleBigPlanet. A primeira aventura de Sackboy ficou famosa por seus puzzles inovadores e sua capacidade de permitir aos gamers criarem inúmeras fases diferentes fez com que o jogo se tornasse um hit no PlayStation 3. Por isso, já era de se esperar que uma sequência estivesse a caminho e a Media Molecule não desapontou ao trazer LittleBigPlanet 2.



A história de LBP2 é bastante simples e batida: o Craftworld (mundo onde o jogo se passa) está sob ataque do monstro maligno Negativitron e cabe a Sackboy salvar o mundo. A história parece ter saído de um livro infantil e não é nem um pouco cativante, mas não é pelo enredo que LBP2 se destaca e sim pelo incrível gameplay. São 30 fases das mais variadas, todas bastante empolgantes e desafiadoras. Se uma hora você está enfrentando um bolinho do mal, na outra você está nas costas de uma abelha, atirando mel nos inimigos tal qual um shoot'em-up de naves.







Graças a tanta diversidade, jogar o modo Story de LittleBigPlanet 2 prende o jogador pois você nunca sabe o que lhe espera na próxima fase. Além disso, o modo ainda traz itens colecionáveis como adesivos e roupas para Sackboy e pode ser zerado com o auxílio de até três amigos. O multiplayer cooperativo, por sinal, apesar de divertido, conta com alguns altos e baixos, já que nem todas as fases funcionam bem com mais de um jogador e a câmera fica fazendo zoom-in e zoom-out para poder enquadrar todos os players. Outro detalhe do cooperativo é que uma série de itens só é liberado se você estiver acompanhado de seus amigos. O multiplayer ainda teve a adição dos desafios e do modo Versus, um inédito modo competitivo.

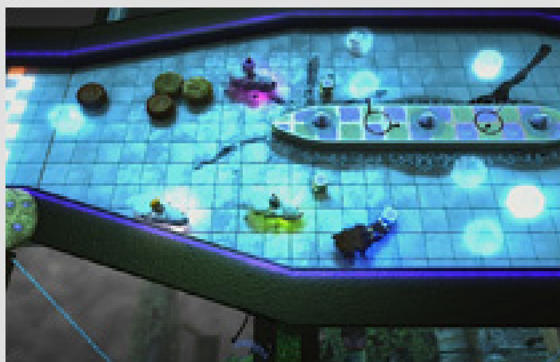
A base de LBP se manteve praticamente intacta do primeiro para o segundo jogo, o que quer dizer que o gameplay, apesar de excelente, manteve algumas falhas como a física um pouco irreal. No entanto, o número de novidades de gameplay é absurdo. Uma das adições mais interessantes é o creatinator, um capacete que atira qualquer tipo de projétil da cabeça de Sackboy. Outra novidade muito bem-vinda é a presença de um grappling hook no melhor estilo The Legend of Zelda - e que certamente gerará uma série de fases inspiradas em heróis como Batman e Homem-Aranha.



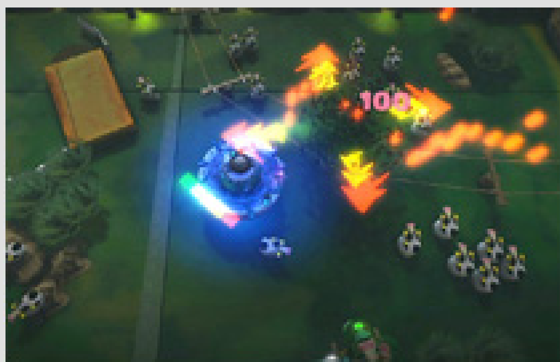


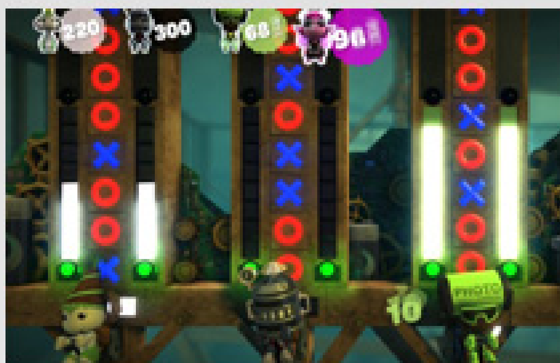









100


220
300

Aliás, o sistema de criação de LittleBigPlanet 2 merece um destaque próprio. Além de manter todas as características básicas do primeiro jogo, tais como copiar, colar e recortar, ele ainda trouxe novidades como os Sackbots (NPCs que você pode configurar para serem amigos ou inimigos), power-ups, microchips e o sequenciador de gameplay - todos com tutoriais novos e de fácil entendimento. Num todo, o modo de criação de LittleBigPlanet 2 está muito mais complexo que seu antecessor, ainda que com uma interface mais amigável. A novidade é que ele só é tão complexo quanto o jogador deseja, uma vez que é possível criar fases simples, mas divertidas, assim como elaborar estágios muito mais desafiadores e completos.

Por sinal, esta variação no nível de envolvimento do jogador com o game é algo interessante também: se você não se acha uma pessoa criativa, você tem 30 fases do modo Story, mais de 3,5 milhões de desafios criados pelos jogadores do primeiro LittleBigPlanet, todos os DLCs do jogo original e mais as milhões de criações que virão com LittleBigPlanet 2. Já se você se encontra na outra ponta do espectro e acredita ser um gênio criativo, as opções de criação de fases são praticamente infinitas e devem entretê-lo por um bom tempo.

LittleBigPlanet 2 é uma prova viva que os games são muito mais do que o que encontramos no disco. A Media Molecule ainda disponibiliza uma rede social de jogadores de LittleBigPlanet chamada LBP.me que permite aos gamers conferirem e avaliarem o trabalho de outros jogadores, além de favoritarem perfis e fases que gostarem. Uma coisa é óbvia: de pequeno, LittleBigPlanet 2 tem nada.















Avaliação

Visual	★★★★½
Gameplay	★★★★☆
Diversão	★★★★★
Audio	★★★★★

- \+ Ainda mais inovador
- \+ Ferramenta de criação
- \- Multiplayer inconstante
- \- Física imperfeita

Nota Final: 92



MARIO SPORTS MIX

Anos e anos de experiência com outros esportes não ajuda Mario & cia. nas quadras virtuais de Mario Sports Mix

Wii | Esporte | 4 jogadores | Produtora: Square Enix | Publisher: Nintendo



Mario e seus amigos (e inimigos) já participaram de diversos esportes: tênis, golfe, futebol, beisebol, esportes olímpicos... Como sempre, estes jogos são divertidos, mesclando os itens e visual caricato dos personagens Nintendo com as características das competições reais. Mario Sports Mix, novo jogo esportivo do bigodudo feito pela Square Enix, tenta seguir esta mesma tradição, mas não obtém muito sucesso.

Inspirado no jogo de 2006 para DS Mario Hoops 3-on-3, Mario Sports Mix reúne quatro esportes distintos: basquete, vôlei, queimada (conhecido como caçador em algumas partes do Brasil) e hóquei. Nas quatro modalidades, os personagens da Nintendo

(e alguns da Square Enix, desenvolvedora do jogo) disputam partidas no geral rápidas e com as maluquices usuais como cascos de tartarugas, cogumelos, estrelas, quadras que se mexem, NPCs que atrapalham as equipes, e tudo aquilo que você já conhece nos games do Mario.

O game traz uma distinção clara: basquete e hóquei são as duas modalidades mais divertidas e mais bem trabalhadas, onde a ação é frenética, enquanto que queimada e vôlei são mais lentas e entediantes. O hóquei é o mais similar ao esporte original, pois é tão rápido e tão violento quanto as partidas da NHL, a liga norte-americana de hóquei. O basquete, por sua vez, traz características parecidas a jogos como NBA Jam, que trata o esporte de maneira mais informal e divertida.

Já as partidas de queimada são as mais diferentes. Ao invés de ter um jogador eliminado assim que ele é acertado pela bola (como no esporte original), cada personagem tem uma "barra de vida" que vai esvaziando a cada vez que o personagem é atingido. Além disso, os arremessos são muito lentos, diminuindo bastante a ação do esporte. No vôlei, as partidas demoram demais, sendo necessário vencer dois sets de 15 pontos para ganhar o jogo. É no vôlei também que a inteligência artificial peca demais, literalmente roubando pontos do jogador.








POWER
POWER
2:22


P1


CPU
Team
4
Special


POWER



Um detalhe do jogo é que todos os quatro esportes, apesar de seus níveis diferentes de diversão, entendiam rápido. O modo singleplayer é bastante curto, pois cada esporte traz apenas três copas (Mushroom, Flower e Star Cup) e alguns minigames. Não bastasse isso, a inteligência artificial é fraca em todos os esportes, muitas vezes deixando os personagens não-controlados parados no meio da quadra.

Outro aspecto que Mario Sports Mix difere de outros jogos esportivos que levam a cara e bigode de Mario é que ele não mantém as características básicas dos esportes. Se em Super Mario Strikers você pode ir evoluindo sua equipe e manter estatísticas como chutes a gol e assistências, aqui estes detalhes estão praticamente ausentes e, quando existem, são versões mais simples e que não fazem tanta diferença.

Porém, se tem um detalhe onde a Square Enix acertou é os gráficos. Tal qual qualquer outro jogo Mario, os personagens possuem animações muito bem feitas e gráficos bem polidos, que não economizam nas cores. As dublagens e efeitos sonoros também não desapontam e são dignos dos games Nintendo.

É inevitável não olhar para Mario Sports Mix e pensar que ele poderia ser melhor. Já são tantos jogos esportivos do bigodudo que a fórmula é manjada e fácil de entender, mas pelo visto a Square Enix não compreendeu isto. O jogo funciona para entreter crianças ou para uma noite junto com os amigos, mas não vai além disso, trazendo pouco conteúdo para prender o jogador.







Avaliação

Visual	★★★★☆
Gameplay	★★★☆☆
Diversão	★★★½☆
Audio	★★★★☆

+ Mario e companhia
+ Bom para jogar com amigos
- Muito repetitivo
- Inteligência artificial ruim

Nota Final: 72

REVIEW

MINDJACK

Nem mesmo as boas ideias de Mindjack salvam este jogo de ser um dos primeiros candidatos a maior decepção do ano

PS3, X360 | Ação | 6 jogadores | Produtora: Feel Plus | Publisher: Square Enix

Hoje em dia, jogos de tiro em terceira pessoa têm um padrão bastante alto a ser seguido depois do lançamento de séries como Gears of War e Uncharted. O problema é que ninguém avisou a FeelPlus e a Square Enix enquanto elas desenvolviam Mindjack, o novo e futurista TPS que, apesar de ter algumas boas ideias, peca pela péssima execução.

A história de Mindjack é, no mínimo, confusa: você é um agente especial chamado Jim Corbijn que tem a habilidade de "sequestrar" corpos e, ao lado da também agente Rebecca Weiss, tem como missão invadir a misteriosa corporação NERKAS e enfrentar os milhares de soldados sem rostos e utilizar motos que parecem ter saído de Tron. O problema é que os motivos para você invadir o lugar e as origens dos poderes sobrenaturais nunca são explicadas e o pouco que lhe é contado, é contado através de cutscenes pessimamente mal elaboradas e dubladas.

Aliás, o baixo nível de qualidade das cenas se alastra por todo o jogo. Os dubladores parecem estar lendo suas frases como se elas estivessem na última linha de um daqueles quadros que oftalmologistas usam para avaliar sua visão. Já os modelos dos personagens e iluminação são dignos dos melhores jogos do Wii, mas não do PlayStation 3 e do Xbox 360, consoles acostumados com um nível gráfico muito superior ao do videogame da Nintendo.









O núcleo do gameplay de Mindjack lembra bastante a jogabilidade de Gears of War: você pode buscar uma cobertura para se proteger, atirar às cegas (sem mirar), ataques corpo--a-corpo, etc. O porém é que ele não chega nem perto do nível de refinamento que a franquia da Epic Games tem: as batalhas são extremamente repetitivas e cansativas; algumas coberturas se extendem "invisivelmente" de modo que o jogador se vê atirando na cobertura ao invés de ao redor dela e os golpes corpo-a-corpo são altamente ineficazes, gerando mais frustração que alívio quando você se vê mano a mano com o inimigo.



A sorte de Mindjack é trazer um conceito novo que é o "sequestro de corpos". Depois de derrotar um inimigo, você tem um curto espaço de tempo para dominar a mente dele e, consequentemente, assumir o controle dele. Desta forma, você consegue uma série de aliados ao invés de depender exclusivamente de si mesmo e de Rebecca. Esta habilidade ainda consegue ser extendida para máquinas e animais, o que garantiria uma diversidade boa para o gameplay se a FeelPlus não tivesse sido pouco criativa na hora do desenvolvimento.



Outro problema desta habilidade é que todo o processo de escolher e "possuir" um inimigo é bastante tedioso e lento, o que pode custar segundos preciosos no campo de batalha. Soma-se a isso o fato de a câmera nunca mostrar onde os corpos a serem invadidos estão - uma combinação que certamente causa mais frustração que alegria.







Não bastasse isso, as batalhas com os chefões são bizarras, pois algumas vezes não é necessário atirar em sues pontos fracos e sim apenas derrotar os lacaios dos chefões. Em uma das fases, por exemplo, após gastar várias balas e granadas em um mech, nós descobrimos que a chave para derrotá-lo era matar os inimigos menores. Uma vez limpo o terreno, o mech se auto-destruiu em uma cutscene.

Onde não faltou criatividade foi no multiplayer, que permite que outros cinco jogadores possam invadir o jogo de um sexto gamer e participar como aliados ou inimigos da campanha dele. A ideia é bastante interessante, permitindo um nível único e exclusivo de dificuldade, mas não sem os mesmos problemas do singleplayer, tais como a repetitividade das batalhas e a lentidão na hora de invadir outros corpos.

Mindjack ainda traz outros problemas como sempre resetar as armas do jogador de volta à mísera pistolinha em cada fase e o sistema irregular de checkpoint, que faz com que o jogador tenha que reprisar até meia hora de jogo se morrer. Em suma, Mindjack tem boas intenções, mas de boas intenções a prateleira da sua loja de games favorita tá cheia. Gameplay sem criatividade, gráficos ruins e dublagem péssima acabam prejudicando este que poderia ter sido um bom jogo.





Avaliação

Visual	★★☆☆☆
Gameplay	★★⯪☆☆
Diversão	★★⯪☆☆
Audio	★★☆☆☆

+ Poder invadir mentes
+ Multiplayer inovador
- Jogabilidade terrível
- Gráficos de Wii no PS3/X360

Nota Final: 45

REVIEW



DC UNIVERSE ONLINE

Gráficos e dublagem excelentes não são o suficiente para mascarar o inconsistente gameplay deste MMO multiplataforma

PC, PS3 | RPG | MMO | Produtora: Sony | Publisher: Sony



Massive Multiplayer Online Games, os MMOGs, são cada vez mais comuns devido ao sucesso de World of Warcraft. No entanto, a utilização de personagens conhecidos pode atrair muitos jogadores e é aí que entra DC Universe Online, MMO de ação e role-playing que traz os heróis e vilões mais famosos da editora como Batman, Superman e Coringa.

O jogo começa no futuro, onde heróis e vilões estão em uma batalha final nas ruínas de Metrópolis. A batalha termina com diversas mortes e apenas um sobrevivente, Luthor, que foge dos exércitos de Brainiac - que quer dominar a Terra - e volta no tempo. No presente, ele se encontra com a Liga da Justiça e revela um plano para evitar que Brainiac consiga dominar o planeta. Luthor soltou exobytes, pequenos pedaços de DNA dos heróis e vilões do futuro, pela Terra, de modo a criar novos heróis para que o planeta resista à investida de Brainiac.

O jogador então entra na pele de um destes novos personagens. As opções de criação de personagem são um pouco limitadas, mas nada que não possa ser arrumado no decorrer do jogo com a liberação de novos itens, armas e poderes. Após criar seu novo herói/vilão, você escolhe um mentor, tais como a Mulher Maravilha para os mocinhos ou o Coringa para os bandidos.

Terminada a criação do personagem, você passa por um bom tutorial explicando como funciona o jogo. Na prática, é um jogo de ação como qualquer outro: apertar um botão significa que você usa uma magia ou sua arma. Super-poderes são limitados por uma barra de força (similar a uma barra de mana), enquanto que os ataques com armas podem ser combinados e utilizados como bem entender. Tal objetividade e simplicidade são bem-vindas, mas fazem com que DCUO sofra do mesmo problema que outros jogos de ação - ele se torna repetitivo em pouco tempo.

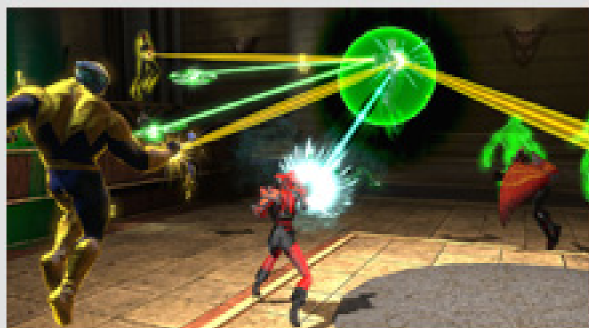
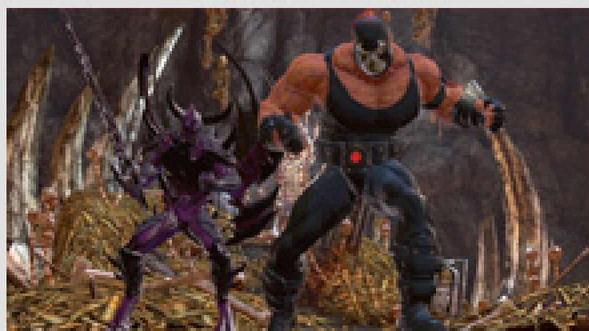
Um dos jeitos que DCUO escapa dessa monotonia é a implementação de "iconic powers", ataques baseados em poderes e armas famosos dos heróis, como o Batarangue de Batman. Você pode equipar até seis destes ataques, podendo dividi-los em dois tipos diferentes, o que lhe garante dois conjuntos de habilidades e dois papéis diferentes, como por exemplo alternar entre curar seus companheiros e dar dano. Desta forma, você pode ajudar seu grupo de mais de um jeito.

Novos combos, habilidades diferentes, controles fluidos e fáceis de entender... O sistema de combate de DC Universe Online é bastante interessante, mas traz um defeito notável que é o sistema de alvo. Não é possível definir o alvo que você está atacando – o jogo trava a mira no



inimigo mais próximo e pronto. Dessa forma, é fácil escolher um inimigo errado e se ver preso no meio de raios e tiros que não deveriam estar vindo em sua direção.

Outro detalhe que pode ser visto como um problema para alguns jogadores é o level cap, que é de 30 levels. É possível alcançar este nível em apenas uma semana, o que faz com que o jogo "acabe" muito rápido. O lado bom dessa evolução rápida é que você nunca vai encontrar saltos de level, onde você tem que ficar matando tempo até alcançar o level necessário para tal missão - missões estas que nunca param de chegar. Além disso, é nas partes finais que o PvP e as instâncias ganham destaque, sendo muito mais difíceis e desafiadores do que no começo do jogo.


CLIQUE PARA ASSISTIR AO TRAILER



O PvP, por sinal, é bastante interessante, levando o jogador para locais famosos dos quadrinhos como a Batcaverna e Blüdhaven. Essas arenas são mais balanceadas que as de Champions Online, por exemplo, e ainda premiam o jogador com vários novos itens. Ao atingir o level final do jogo, ainda são liberados dungeons maiores e de duas pessoas (esses chamados Duos) e instâncias de quatro jogadores.

A parte técnica do jogo, ao contrário do gameplay, é bastante consistente e muito boa. Os gráficos são muito bem feitos e as cutscenes, todas feitas como se fossem histórias em quadrinhos, são perfeitas. As dublagens também merecem um destaque especial, principalmente as vozes dos mentores. Mark Hamill, mais uma vez interpretando o Coringa, mostra porque ele é o dublador preferido dos fãs do vilão. Não bastasse isso, todos os personagens são dublados - uma raridade nos MMOs de hoje em dia.

Independente da versão que você escolha, PC ou PS3, ambas contam com alguns erros de acabamento, como load-times grandes e quedas de frame-rate. Mesmo assim, DC Universe Online é um MMO estável desde já, divertido e bonito, mas que precisa trabalhar ainda para prender a atenção dos jogadores por mais tempo do que um ou dois meses.













Avaliação

Visual	★★★★☆
Gameplay	★★★★☆
Diversão	★★★½☆
Audio	★★★★½

+ Criar seu próprio herói
+ Bom ritmo de jogo
- Pouco conteúdo p/ um MMO
- Pagamento mensal

Nota Final: 80

CLÁSSICOS

METAL SLUG



METAL SLUG

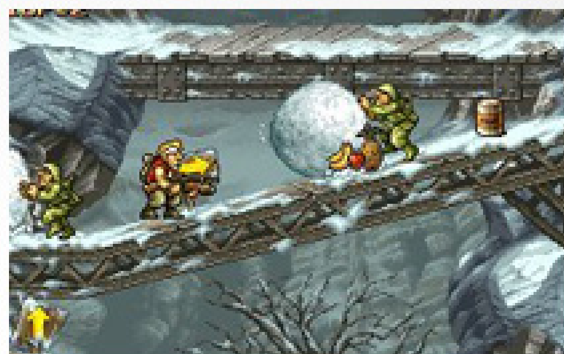
Em 1996, no auge dos fliperamas e arcades, a Nazca Corporation, junto com a SNK, lançou um jogo simples, divertido e altamente viciante chamado Metal Slug. Desde então, são 15 anos divertindo gamers ao redor do mundo com o estilo cartunesco e ação desenfreada dos games da série.

Tudo começou quando a Nazca resolveu criar uma série de jogos divertida e empolgante mas sem a complexidade dos jogos de tiro da época. O resultado foi Metal Slug, um jogo side-scrolling que utiliza um esquema bastante simples: um direcional analógico e três botões. O gameplay também é fácil de entender: o jogador começa com uma pistola simples e algumas granadas. No decorrer do jogo, outras armas vão sendo liberadas e o jogador vai trocando. Quando a munição acaba, ele volta para a pistola original.

Apesar das inúmeras armas, o grande destaque é o veículo SV-001 ou Metal Slug. Trata-se de um pequeno e cinzentado tanque armado com um canhão e duas metralhadoras M61 Vulcan. Por incrível que pareça, o tanque consegue agachar e pular, além de lançar granadas. Como uma última medida, ainda existe a possibilidade de realizar um ataque suicida, com o tanque indo em direção ao alvo e o piloto saltando na hora H para se salvar. Mesmo com tanto poder de fogo, o Metal Slug é bastante frágil: bastam poucos ataques que ele é destruído.

Arcade | Plataforma | 1996 | 4 jogadores | Produtora: Nazca | Publisher: SNK







A série começou acompanhando as aventuras do Peregrine Falcon (PF) Squad, mais notavelmente de Marco Rossi, Tarma Roving, Eri Kasamoto e Fiolina "Fio" Germi (estes dois últimos surgiram a partir de Metal Slug 2). O arqui-inimigo do PF Squad é o General Donald Morden, que planeja dar um golpe de estado e criar uma Nova Ordem Mundial. Nos games seguintes, Rossi & cia. ainda enfrentariam alienígenas (Mars People), iétis, zumbis, plantas carnívoras e até mesmo múmias!

Este aspecto sobrenatural e bizarro acabou se tornando uma marca característica da série, tanto que no quarto jogo, alguns elementos estranhos foram removidos do game para retornar ao estilo do primeiro - o que causou estranheza e uma recepção ruim do público. Os jogos seguintes, no entanto, dosaram melhor a bizarrice dos inimigos com a realidade de uma guerra de verdade.

Os personagens

Muito do sucesso de Metal Slug se deve também a seus personagens, os quais, graças ao estilo cartunesco da série, estão entre os mais carismáticos dos arcades. O principal de todos é Marchrius Dennis Rossi, ou simplesmente Marco Rossi. Este americano com descendência italiana é um expert em computadores e em vírus de computadores, tendo uma vez quase lançado mísseis nucleares por meio de um ataque aos computadores do exército americano. Após isso, ele se alistou e iniciou sua carreira com o PF Squad. Marco inicia a série de games como Tenente, mas a partir de Metal Slug 6 ele já é Major.

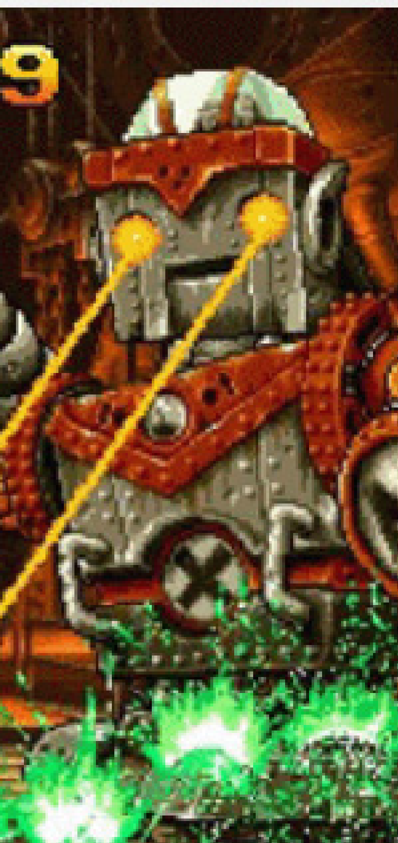
Tarmicle Roving III ou Tarma Roving é o segundo personagem mais famoso da série Metal Slug. Melhor amigo de Marco, ele se juntou ao exército logo após sair do ensino médio e, depois de resgatar o presidente, ele acaba transferido para o PF Squad, se tornando capitão. Um grande engenheiro de motocicletas, Tarma tentou várias vezes sair do exército para montar uma loja de motos, mas todas as suas tentativas foram negadas.

A dupla também conta com a ajuda de duas talentosas moças, as espiãs Eri Kasamoto e Fiolina Germi, ambas fazem parte do Special Ops Squad S.P.A.R.R.O.W.S. Eri era orfã e foi



criada por padres de uma igreja. Após crescer, ela fugiu e se tornou a líder das crianças de rua. Ao notar suas habilidades de combate, o exército a chamou, o que a fez se tornar uma das espiãs mais letais que o esquadrão já viu.

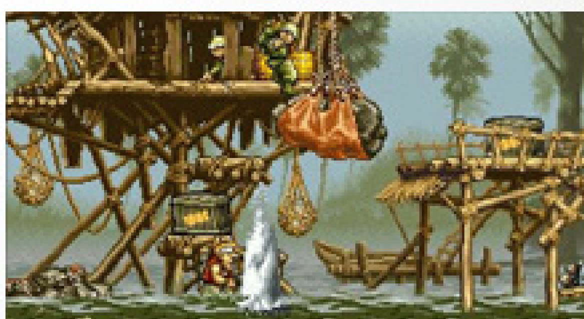
Já Fiolina Germi, mais conhecida como Fio, é a única herdeira de uma rica família italiana que tem a tradição de enviar seu primogênito para o exército. Fio segue a tradição, se tornando uma sargento da S.P.A.R.R.O.W.S em pouco tempo. Ela se junta a Marco e Tarma a partir do segundo jogo, mas mantém o sonho de um dia se tornar doutora.



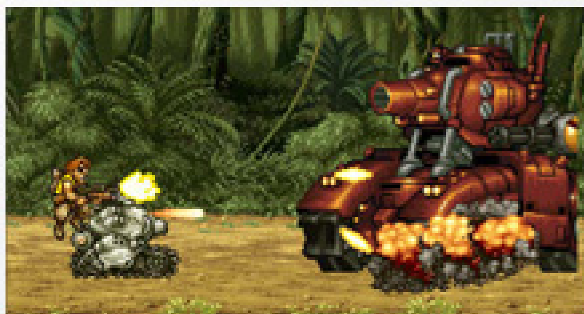




A vida do quarteto, no entanto, seria bem mais tranquila se não existisse o General Donald Morden, vilão da série Metal Slug. Descrito pelo exército como "o Anti-Cristo", Morden é bastante semelhante a tiranos como Saddam Hussein, Adolft Hitler e Stalin, mas não tem nem um terço da inteligência deles. Até mesmo quando ele se alia aos marcianos ele não obtém sucesso, uma vez que os próprios alienígenas fazem ele de besta, traindo sua confiança.



É por tudo isso e mais um pouco que Metal Slug, ao longo de seus quase 15 anos de existência, se tornou uma das séries mais queridas pelos gamers, tendo comercializado quase 17 milhões de cópias desde seu lançamento até hoje. Infelizmente, não existem planos ainda de um oitavo jogo para a franquia, que teve seu último lançamento em 2010, com Metal Slug 7 saindo para o PSP.



Angry Birds de pelúcia



Se você também é um viciado em Angry Birds, que tal jogar o game dos passarinhos na vida real? Estas pelúcias dos pássaros e porcos do jogo vão levar para o seu quarto toda a diversão do fenômeno mobile.

Preço: US$ 11.99 cada
Onde encontrar: angrybirds.com

HD externo NES

Se você está procurando um HD externo que traduza o seu espírito gamer, o site gringo Etsy traz estes HD's feitos com base nos cartuchos do NES de jogos clássicos como Excitebike (foto) e Super Mario Bros. 3.

Preço: de US$ 129.99 a US$ 179.99
Onde encontrar: etsy.com





Mousepad Quadro Mágico

Toda criança já brincou com um quadro mágico, aqueles nos quais você desenhava ou escrevia e depois apagava com um deslizador. Agora, essa brincadeira vai para o seu escritório com este mousepad. Para limpar a tela, basta levantá-la e é só desenhar de novo!

Preço: US$ 12.99
Onde encontrar: thinkgeek.com

Relógio ampulheta



Misturando a modernidade dos relógios atuais com a tradição das ampulhetas, este relógio--ampulheta dará um toque único para a sua escrivaninha em casa ou no trabalho. A parte de baixo mostra as horas e a superior indica os minutos e segundos.

Preço: US$ 39.95
Onde encontrar: x-tremegeek.com



Mini cubo MP3 player

O iPod Nano que se cuide, pois este MP3 Player consegue ser ainda mais discreto, menor e mais cool. Ele vem com um cartão microSD de 2Gb, mas aguenta até 32Gb de memória e sua bateria dura até 6h contínuas.

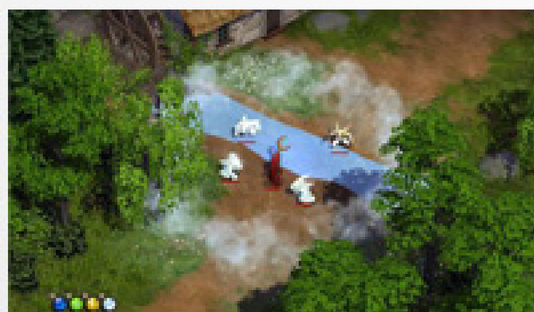
Preço: US$ 33.99
Onde encontrar: thinkgeek.com

Magicka

Steam - 10 dólares

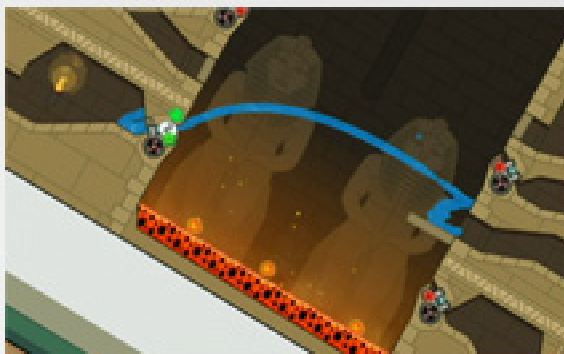
Magicka é, como o próprio nome diz, onde tudo depende das mágicas. No papel de um bruxo de manto colorido, você pode alinhar oito elementos diferentes (tais como fogo, gelo ou eletricidade) e criar ataques diferentes. Algumas combinações são muito boas, outras, nem tanto - mas cabe a você descobrir quais. Por isso, prática e experimentação são chaves em Magicka. Depois de um tempo, será fácil criar raios que curam amigos, invocar esqueletos, nuvens de chuva e erguer barreiras de fogo. Além disso, existe toda uma lógica por trás disso: se você está molhado, uma magia de congelamento o congelará, enquanto que se você estiver pegando fogo, um ataque de água apagará as chamas.

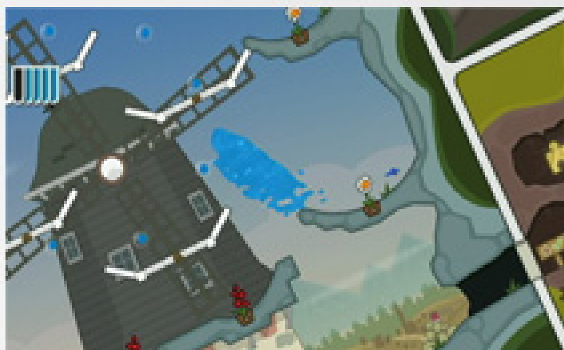


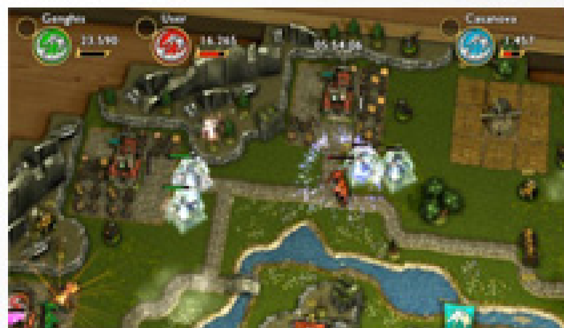


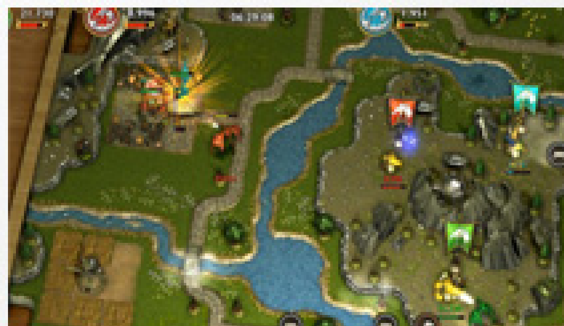
Fluidity
WiiWare - 12 dólares

Fluidity é um dos jogos mais inteligentes e divertidos a sair recentemente para a WiiWare. Com uma premissa similar a Super Mario Sunshine, do Nintendo Gamecube, o papel do jogador é limpar toda a confusão criada pela gosma maligna chamada Influence no mundo de Aquaticus. No entanto, não existe nenhum protagonista em Fluidity - o jogo todo se desenrola com o gamer mudando e girando o cenário, de modo que a água vá de um lugar para outro limpando todas as áreas afetadas pela Influence. Como você não tem controle direto sobre o líquido, Fluidity se mostra um bom desafio para todos os gamers.









Hoard
PSN - 15 dólares

Enfrentar dragões é algo comum, mas que tal ser um dragão e destruir cidades? Pois é isto que Hoard possibilita, colocando o jogador na pele (couro?) de um destes míticos monstros com um único objetivo: coletar mais e mais ouro. Para isso, você tem que destruir diversas cidades, pois com cada castelo derrubado, existe uma pilha de tesouros para seu dragão. Mas Hoard também traz alguns obstáculos: são cavaleiros, arqueiros e outros dragões (controlados por outros jogadores, em alguns casos) querendo impedir você de aumentar seu tesouro.

O FUTURO DOS PORTÁTEIS

O começo de 2011 já está marcado pelo anúncio do Sony NGP, vulgo PSP2, em janeiro e o lançamento do Nintendo 3DS em março, o que evidencia que os portáteis estão caminhando para uma nova geração. No entanto, a cada dia que passa, os smartphones vão se mostrando uma plataforma altamente viável para videogames. Será então que os portáteis como o NGP e o 3DS têm um futuro pela frente?





O 3DS é o primeiro videogame a possibilitar gráficos em 3D sem o uso de óculos, enquanto que o NGP garante ser capaz de rodar jogos do mesmo nível que um console de mesa, mas no fundo, ambos não passam de meros videogames. Enquanto isso, uma pessoa pode carregar em seu iPhone, por exemplo, dúzias de games - alguns até com gráficos e jogabilidade melhores que os dos portáteis, como é o caso de Infinity Blade. Não bastasse isso, os smartphones ainda são capazes de realizar ligações, mandar mensagens, acessar a internet, etc. Se podemos ter tudo isso em apenas um aparelho, porque carregar dois - um celular e um videogame portátil?

A praticidade dos smartphones é inegável. Mesmo com as novidades do 3DS e do NGP, ter um iPhone ou Android é muito vantajoso - ainda mais depois do lançamento do PlayStation Suite, que levará os jogos do PSX para os celulares Android. Isso não significa a morte dos portáteis, mas Nintendo e Sony vão ter que se desdobrar para se manterem firmes neste mercado.

Game Over

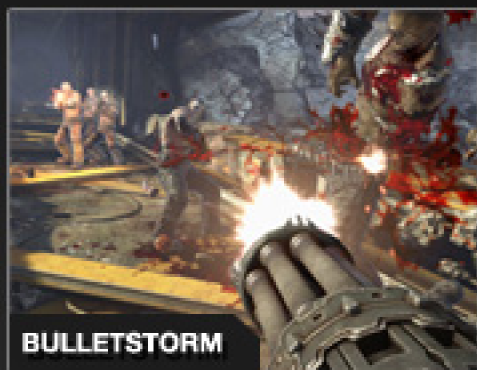
Continue?

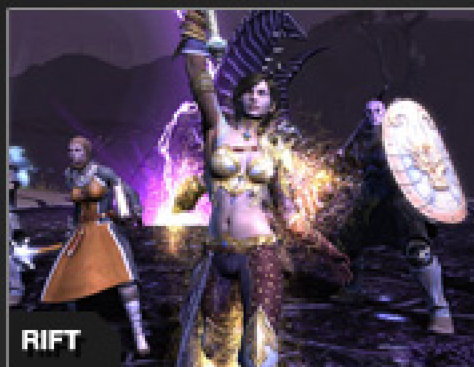
Yes No

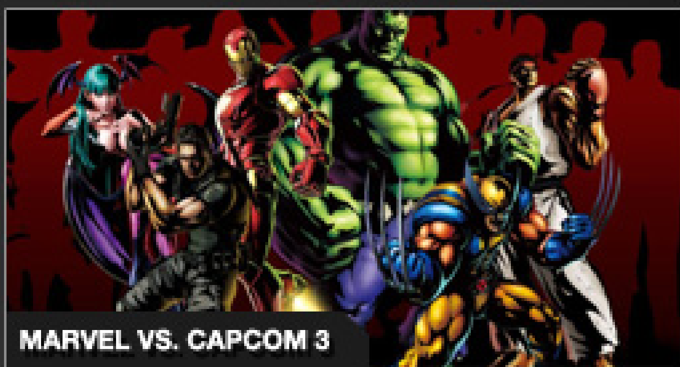
NA PRÓXIMA EDIÇÃO

KILLZONE 3


DRAGON AGE 2


BULLETSTORM


RIFT


MARVEL VS. CAPCOM 3

revista digital

ARKADE

games / tecnologia / cultura

PARCEIROS

PLAYERTWO

TAKEIT GAME

Sob Controllers



GAMESGERAL

VERSUS

Gamers Live

KEEP GAMING

XboxPLUS

NERDS SOMOS NOZES

Rock Games

"Por que games é o nosso rock!"

OPS!FORUM .COM.BR

produzido por

Pixel3

EDITORA DIGITAL

revista digital

ARKADE

games / tecnologia / cultura